

# REFERENZBLATT

## ZUGREIHENFOLGE

- Erste Phase :** Erholung  
**Zweite Phase :** Unterhalt  
**Dritte Phase :** Aktion

## ERHOLUNGSPHASE

- 1- Richte alle Charakterkarten auf
- 2- Jeder Charakter regeneriert Aktionsmarker
- 3- Regeneriere Gnosispunkte

## UNTERHALTSPHASE

- 1° Entferne Statusmarker
- 2° Entferne Bindungspunkte und würfel auf Stabilität
- 3° Zahle alle Unterhaltskosten für Spezialfähigkeiten
- 4° Würfel Initiative für die Aktionsphase

## AKTIONSPHASE

- 1° Die Spieler wechseln und aktivieren jeder einen Charakter mit einem mal

## BASISFÄHIGKEITEN

- **Angreifen**
- **Sturmangriff** (Bewegung, einmal pro Runde)
- **Ausweichen** (Reagierend)
- **Gegenangriff** (Reagierend)
- **Suchen** (einmal pro Zug)
- **Gehen** (Bewegung, einmal pro Runde)
- **Rennen** (Bewegung, einmal pro Runde)
- **Entkommen**
- **Klettern** (Bewegung, einmal pro Runde)
- **Angriff von Oben** (Bewegung, einmal pro Runde)
- **Stoßen**
- **Rammen** (Bewegung, einmal pro Runde)

## SCHWIERIGKEITSWERTE

### • ENTKOMMEN

**Grundschwierigkeit : 6+**

#### MODIFIKATOREN

Der Charakter ist ein Streuner	+1
Der Charakter hat eine Geschwindigkeit von 12/16 oder höher	+1
Der Charakter hat eine größere Base	+2
Im Nahkampf mit zwei gegnerischen Einheiten	-1
Im Nahkampf mit drei oder mehr gegnerischen Einheiten	-2

### • SUCHEN

**Grundschwierigkeit : 7+**

#### MODIFIKATOREN

Der Charakter ist ein Streuner	+1
Das Ziel hat Deckung	-2

## DISTANZANGRIFFSMODIFIKATIONEN

#### MODIFIKATOREN

Lange Reichweite	-1
Ziel ist in Nahkampf verwickelt	-1
Ziel hat sich mehr als 8 Zoll bewegt	-1
Deckung	-1

- **Leichte Deckung :** -1 zum Wurf des Angreifers.
- **Schwere Deckung :** -1 zum Wurf des Angreifers. Der Verteidiger kann wählen zwischen einem Rüstungswert von 2 Punkten und einen zusätzlichen Punkt auf seinen Rüstungswert.

## ANGRIFFSREIHENFOLGE

- 1- Angriff ansagen
  - 1.1 - Gnosis für den Angriff ansagen
- 2- Die Entfernung messen (nur für Distanzangriffe)
  - Ist das Ziel außerhalb der Reichweite schlägt der Angriff automatisch fehl.
- 3- Ausweichen Ansagen
  - 3.1 - Gnosis für das Ausweichen ansagen
- 4- Den Angriff würfeln
  - Werf einen W10 und addiere das Ergebnis auf dein Angriffsattribut.
- 5- Das Ausweichen würfeln
  - Wenn du eine Ausweichenaktion durchgeführt hast, werf einen W10 und addiere das Ergebnis zu deinem Verteidigungswert.
- 6- Berechne die Stufe des Erfolges
  - Ist die Summe größer oder gleich dem Verteidigungswert, ist die Stufe des Erfolges gleich die Differenz zwischen dem Angriffswurf und dem Verteidigungswert des Zieles.
- 7- Schaden berechnen
  - Wenn der Angriff erfolgreich war, addiere die Stufe des Erfolges auf den Schadenswert des Angreifers
- 8- Ziehe die Rüstung des Verteidigers ab
  - Ziehe den Rüstungswert des Verteidigers vom Schaden ab um zu sehen, wie viele Lebenspunkte er verliert.

## STATUS

- **Hast (Positiv):** Regeneriere einen extra Aktionsmarker pro Runde.
- **Schild (Positiv):** +2 Rüstung/wenn die Rüstung 0 oder 1 ist, bekommt der Charakter +4 Rüstung
- **Schutz (Positiv):** +4 Widerstand.
- **Heilung (Positiv):** Regeneriere 3 Lebenspunkte in der Unterhaltsphase
- **Gift (Negativ):** Der Charakter verliert einen Lebenspunkt für jeden Aktionsmarker, den er ausgibt
- **Blind (Negativ):** -3 Angriff. Kann keine Suchenaktion durchführen.
- **Langsam (Negativ):** Regeneriere einen Aktionsmarker pro Runde weniger.
- **Siegel (Negativ):** Der Charakter kann keine speziellen oder automatischen Fähigkeiten nutzen.
- **Gelähmt (Negativ):** Der Charakter kann keine Art von Aktionen durchführen.
- **Verhängnis (Negativ):** Werf einen Würfel während der Unterhaltsphase: bei 7+ wird der Charakter aus dem Spiel entfernt.
- **Berserker (Gemischt):** +1 Angriff und +1 Schaden. Charaktere können nur Offensivaktionen durchführen.

## GELÄNDE

- **Offenes Gelände:** Keine Bewegungsbehinderung.
- **Schweres Gelände:** Jeder Zoll Bewegung zählt doppelt.
- **Kleine Hindernisse:** -1 Zoll.
- **Wald :** Gelten als schweres Gelände. Sie behindern die Sichtlinie wenn sich mehr als 4 Zoll Wald zwischen den beiden Einheiten befindet.
- **Hügel und Klippen:** Hinaufklettern oder an Klippen entlanggehen gilt als schweres Gelände.
- **Flüsse / Seen:** Abhängig von der Tiefe, entweder schweres oder unpassierbares Gelände.

## ZUSAMMENSTOSS

- **Kleinere Hindernisse:** 1 Schadenspunkt.
- **Wälder:** -2 Zoll / 2 Schadenspunkte / Betäubt.
- **Wände / Solide Oberflächen:** -4 Zoll / 3 Schadenspunkte / Betäubt.
- **Undurchdringliche Oberflächen:** Bewegung beendet / 5 Schadenspunkte / Betäubt.
- **Tischrand:** Bewegung beendet / Betäubt.
- **Anderer Charakter:** Besitzer der überrannten Einheit wirft einen Würfel; 6+ (8+ wenn die Miniatur größer ist) heißt, dass der Charakter nicht mitgerissen wird. Wenn nicht verlieren beide einen Lebenspunkt.

## SZENARIOS

WURF	SZENARIO
1-2	Knoten der Kraft
3-4	Hinterhalt
5-6	Schlagabtausch
7-8	Kundschafter
9-10	Kontrolle